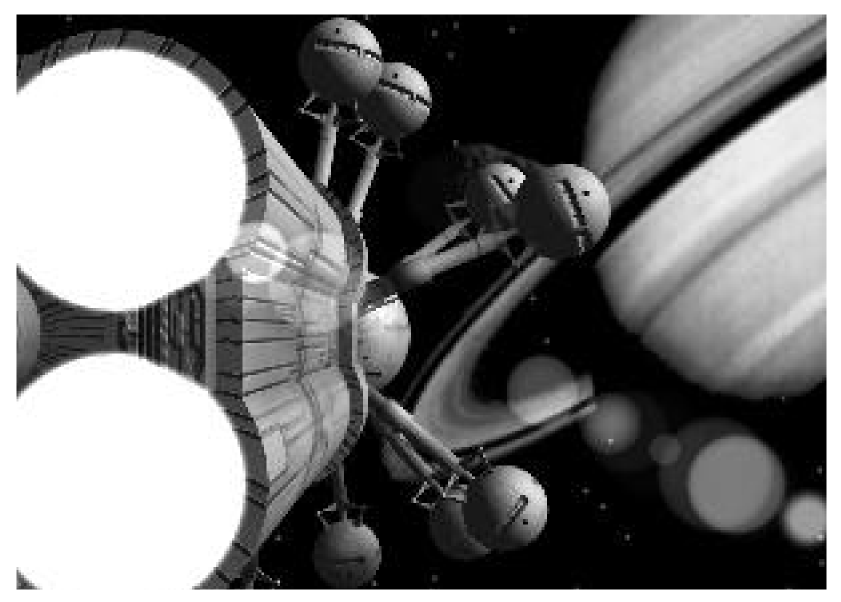
CREATURE SHOCK™









Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. PRESENTS



CONTENTS

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. PRESENTS



GETTING STARTED

To play *Creature Shock*, some files must first be installed to your hard disk drive (note that the space required depends on the space available, but the more hard disk space used, the smoother the ride, so to speak). *Creature Shock* requires either no EMS memory or at least 3 Mb of EMS memory; see ***HOW MUCH EMS MEMORY DO I HAVE?*** on page 6.

Two *Creature Shock* compact discs are provided in this package. Insert *Creature Shock* Disc One into your CD-ROM drive.

INSTALLING CREATURE SHOCK

At the DOS prompt **(C:/>)**, type the letter corresponding to the CD-ROM drive (most are **D**; some are **E**) followed by a colon (:), then press the Enter key. With the CD-ROM drive selected, type **INSTALL** then press the **Enter** key. Follow the on-screen instructions to install *Creature Shock* to your hard disk drive. When installation is complete, enter **SHOCK** to run *Creature Shock*.

REMEMBER! Only remove the Creature Shock disc from the drive when you are prompted to swap the discs or you no longer wish to play.

NOTE: the sound and music volume adjustment controls (accessed from the Options Screen) are configured to work with Sound Blaster (and 100 per cent compatible) cards only.

THERE'S SOMETHING OUT THERE...

It is the year 2123 and the massive overpopulation of the Earth has forced the human race to investigate the colonisation of the other planets. To this end the Tribal class survey ships were constructed and each dispatched with its own mission to find mankind a new home. The Myrmidon to Mars, the Aztec to Venus, and the Amazon to the moons of Jupiter and Saturn.

Four years later, almost at the end of its voyage, all contact with the Amazon was lost; all but the faint signal of an emergency distress beacon.

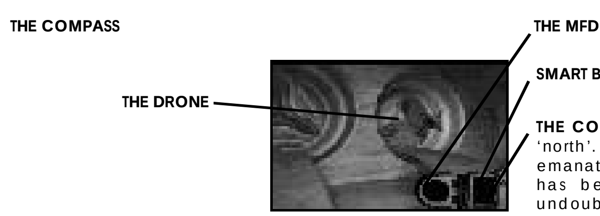
Equipped with one of the new Lynx FTL Scoutships, you must discover what fate befell the most powerful ship in the survey fleet and its crew.

HERE WE GO...

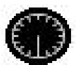
We have no idea what's out there, but whatever it is, it isn't friendly. Take no chances; shoot anything that moves. It might be worth brushing up on your suit's Head-Up Display (HUD) system.

YOUR SUIT'S HEAD-UP DISPLAY SYSTEM

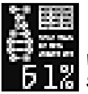
The HUD features a compass and a Multi-Function Display and provides an on-screen Drone with three modes of operation.



THE COMPASS line always points 'north'. Note that a strong signal emanating from the alien lifeform has been recorded. This will undoubtedly interfere with your Compass reading. Do not be alarmed. If in doubt, make a map.



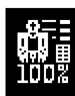
THE MULTI-FUNCTION DISPLAY cycles through all necessary energy-related status reports on your surroundings and weapon. All details are represented as percentages.



WEAPON & SHIELD ENERGY



CREATURE ENERGY

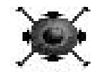


PLAYER ENERGY

Note that the creature energy reading also acts a proximity indicator: the higher the percentage, the greater the likelihood of a creature in your vicinity. MFD has an alternative function: it acts as a timer when necessary.

THE DRONE Use your mouse to move the Drone around the screen. The following modes are available...

DIRECTIONAL MODE provides a pointer with arrows to show available routes ahead, or to indicate an entrance to be opened or an object to be collected.



DIRECTIONAL MODE ACTIVE

TARGETING MODE is used to determine the direction of your weaponís shots. The Targeting Crosshair will automatically appear when your sensors indicate an enemy presence, and it will change to show that it is positioned over an enemy's weak spot. Note that it is usually not possible to access Directional Mode during combat. However, there will inevitably be situations where movement is desirable, so move the Targeting Crosshair to the edge of the screen to access Directional Mode.

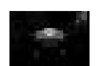


TARGETING CROSSHAIR



CREATURE WEAK SPOT INDICATOR

Shield Mode indicates that your suit's protective field is active.



SHIELD ACTIVE

- Press the left-hand mouse button to select a destination (indicated by the HUD Crosshair) or open an entrance when Standard Mode is active or fire your laser pistol when Targeting Mode is active.
- Press and hold the right-hand mouse button to activate the shield.

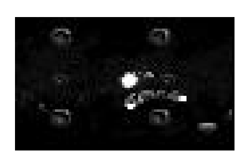
An energy pack located in the grip of your weapon provides the charge for shots and your shield. Remember: energy is precious, so give the weapon and shield time to recharge as often as possible (ie, don't use them non-stop). Use the shield only if an enemy is physically attacking you. And don't waste shots until you find the enemy's weak spot.

SMART BOMBS inflict heavy damage on the creatures - but only if their weak spots are visible. You have three Smart Bombs at your disposal for every mission, so use them wisely.

- Press the space bar to activate a Smart Bomb.

CONTROLLING YOUR SHIP

There will invariably be times when you have to pilot your ship. The on-board computer will maintain the ship's speed and general destination; you have to avoid or destroy anything that gets in the way. Keep an eye on the Shield Status (situated in the bottom right-hand corner of the screen); it depletes with every collision, and when it runs out, the ship is destroyed.



SHIELD STATUS

- Move the mouse to the left or right to bank the ship in those directions.
- Move the mouse forwards to dip the ship's nose.
- Move the mouse backwards to raise the ship's nose.
- Press the left-hand mouse button to fire the ship's cannons.

OPTIONAL FLIGHT FUNCTIONS

If the flight sequences are a little too sluggish for comfort, take advantage of the following functions:

- Press the + key to increase the size of the display screen.
- Press the - key to decrease the size of the display screen.
- Press the T key to toggle the texture map detail (where applicable) between medium, off and on.

HOLD IT!

If the need arises to put the action on hold...

- Press the P key to pause the action.
- Press the P key when the action is frozen to resume play.
- Press the Esc key to quit play and return to the Title Screen.

SOUND CONTROLS

- Press the M key during play to toggle the music on or off.
- Press the S key during play to toggle the sound effects on or off.

INTERMISSION SEQUENCE SHORT-CUTS

- Press the left-hand mouse button during an intermission sequence to skip to the action.
- Press the right-hand mouse button during an intermission sequence to skip the current scene and show the next.

IS THAT IT?

No, but the rest is up to you. To reveal too much would spoil your enjoyment; suffice it to say, all will become clear through play.

- For maximum atmosphere, turn down the lights and use headphones instead of speakers.
- Look out for storage units like the one below; some of them contain useful items. To open a storage unit, face it, then select it with the Standard Crosshair. To pick up any object inside, select it with the Standard Crosshair.



TROUBLE SHOOTING

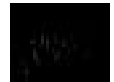
In the unlikely event that *Creature Shock* refuses to work, contact our Customer Services Department at Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH or call 081-964 8242 between the hours of 10am-1am and 2pm-5pm, Monday to Friday. We will need to know as much about your equipment configuration as possible. And if you write, don't forget to include your name and address!

HOW MUCH EMS MEMORY DO I HAVE?

To find out how much free EMS memory is available you need to look at the CONFIG.SYS file on your hard disk. From the DOS prompt, enter **EDIT C:\CONFIG.SYS**; the CONFIG.SYS file should be presented on screen. Look for a line which reads something like this:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE followed by **NOEMS** or **RAM** or **3072** (or a greater value)
Yes? Good. If no such line is present, that is also good. What isn't good is a line similar to this one:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 2048 (or a number less than 3072)
Simply change the number to a value of 3072 or more. Select **File** then **Save** to save the amended CONFIG.SYS to the hard disk. Select **File** then **Exit** to return to the DOS prompt. Reboot your machine. You should now be able to run *Creature Shock.*



VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. PRÈSENTE



POUR COMMENCER

Pour jouer à *Creature Shock*, il est nécessaire d'installer certains fichiers sur votre disque dur (notez que l'espace requis dépend de l'espace disponible, mais que plus le programme occupe d'espace disque, plus le jeu se déroule de manière fluide). *Creature Shock* peut tourner soit sans système de mémoire étendue, soit avec au moins 3 Mo de mémoire étendue; voir **COMBIEN DE MÉMOIRE ÉTENDUE MON SYSTÈME POSSÈDE-T-IL?** page 11.
Creature Shock est livré avec deux disques compacts. Insérez le disque *Creature Shock* 1 dans votre lecteur de CD-ROM.

INSTALLATION DE CREATURE SHOCK

Au prompt du DOS **(C:/>),** tapez la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM (**D** la plupart du temps, parfois **E**), suivie de deux-points (:), puis, appuyez sur la touche **Enter**. Une fois le lecteur CD-ROM sélectionné, tapez **INSTALL**, puis appuyez sur la touche Enter. Suivez les instructions à l'écran pour installer Creature Shock sur votre disque dur. Une fois l'installation terminée, tapez **SHOCK** pour lancer le jeu.
N'OUBLIEZ PAS! Ne retirez le disque *Creature Shock* du lecteur que lorsque l'ordinateur vous demande de changer de disque ou lorsque vous avez fini de jouer.
REMARQUE: les contrôles de réglage de volume du son et de la musique (accessibles à partir de l'Écran Options) sont configurés exclusivement pour les cartes Sound Blaster et 100% compatibles.

IL Y A QUELQUE CHOSE LÀ-HAUT...

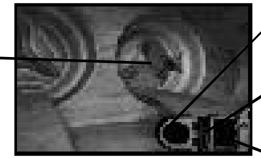
Nous sommes en l'an 2123 et la surpopulation de la planète Terre a forcé la race humaine à entreprendre la colonisation des autres planètes. A ces fins, les navires explorateurs de type Tribal ont été construits et envoyés dans l'espace avec pour mission de trouver un nouvel habitat pour l'humanité. Le Myrmidon est parti vers Mars, l'Aztec vers Vénus, et l'Amazon vers les lunes de Jupiter et de Saturne.
Quatre ans plus tard, alors qu'il devait approcher de la fin de son voyage, le contact avec l'Amazon est perdu; seul est encore perçu le faible signal d'une balise de détresse.
Équipé de l'un des tous derniers vaisseaux de détection Lynx FTL, vous devez découvrir ce qu'il est advenu du navire le plus puissant de toute la flotte et de son équipage.

ET C'EST PARTI...

Vous n'avez aucune idée de ce que vous allez trouver là-haut, mais vous vous doutez bien que cela ne sera pas très amical. Ne prenez pas de risques, tirez sur tout ce qui bouge. Il serait peut-être conseillé de réviser le mode d'emploi du collimateur HUD de votre combinaison.

LE COLLIMATEUR HUD DE VOTRE COMBINAISON

Le collimateur incorpore une boussole, un affichage multifonctions ainsi qu'un système de télécommande avec trois modes de fonctionnement.



LE SYSTÈME DE TÉLÉCOMMANDE

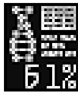
LA BOUSSOLE

L'AFFICHAGE MULTIFONCTIONS

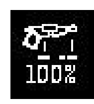
BOMBES TÉLÉGUIDÉES

LA BOUSSOLE ("Compass"): la ligne de la boussole pointe toujours vers le nord. Notez qu'un signal puissant émanant d'une forme de vie extraterrestre a été enregistré. Il est inévitable qu'il interfère avec votre boussole. Ne vous affolez pas. En cas de doutes, constituez-vous une carte.

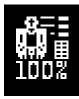
L'AFFICHAGE MULTIFONCTIONS ("MFD"): il passe en revue tous les statuts d'énergie de votre environnement et de vos armes. Toutes les informations sont représentées sous forme de pourcentages.



ÉNERGIE DE LA CRÉATURE



ÉNERGIE DES ARMES ET DU BOUCLIER



ÉNERGIE DU JOUEUR

Notez que la mesure de l'énergie de la créature fonctionne comme un indicateur de proximité; plus le pourcentage est élevé, plus il est probable que la créature se trouve dans votre environnement immédiat. L'affichage multifonctions possède une fonction supplémentaire: il peut servir de chronomètre.

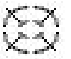
LE SYSTÈME DE TÉLÉCOMMANDE: Déplacez l'appareil télécommandé à l'écran au moyen du curseur de la souris. Les modes suivants sont disponibles:

Mode directionnel (Directional): affiche un pointeur et des flèches vous indiquant les différents itinéraires possibles, les portes à ouvrir ou les objets à récupérer.

MODE DIRECTIONNEL ACTIF

Mode visée (Targeting): permet de déterminer la direction des tirs de vos armes. Le réticule de visée apparaît automatiquement dès que vos capteurs détectent une présence ennemie, et change d'apparence une fois qu'il s'est positionné sur le point faible de l'ennemi. Notez qu'il est habituellement impossible de passer au mode directionnel en cours de combat. Cependant, il est

inévitable que certaines situations appellent un mouvement: amenez alors le réticule de visée jusqu'au bord de l'écran pour avoir accès au Mode Directionnel.

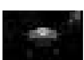


RÉTICULE DE VISÉE



INDICATEUR DU POINT FAIBLE DE LA CRÉATURE

Le Mode Bouclier (Shield): Indique que le champ de protection de votre combinaison est actif.



BOUCLIER ACTIF

- Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour choisir une destination (indiquée par le réticule du collimateur), ouvrir une porte lorsque le Mode Standard est actif ou tirer avec votre pistolet laser lorsque le Mode Visée est actif.
- Appuyez sur le bouton droit de la souris et maintenez-le enfoncé pour activer le bouclier.

Un accumulateur situé dans la crosse de votre arme vous fournit l'énergie pour tirer et pour votre bouclier. N'oubliez pas: l'énergie est précieuse, laissez donc assez de temps à votre arme et à votre bouclier pour qu'ils se rechargent aussi souvent que possible (c.-à-d. ne les utilisez pas sans interruption). N'utilisez le bouclier que lorsqu'un ennemi vous attaque vraiment. Et ne gaspillez pas vos coups avant d'avoir trouvé le point faible de l'ennemi.

BOMBES TÉLÉGUIDÉES: elles font subir d'importants dommages aux créatures - mais seulement si leurs points faibles sont visibles. Vous avez trois bombes téléguidées à votre disposition pour chaque mission, utilisez-les donc à bon escient.

- Appuyez sur la barre d'espacement pour lancer une bombe téléguidée.

CONTRÔLE DE VOTRE VAISSEAU

Il vous faudra bien, de temps à autre, piloter votre vaisseau. L'ordinateur de bord permet de maintenir sa vitesse et la destination générale; vous devez éviter ou détruire tout ce qui se trouve sur votre chemin. Gardez l'oeil sur le Statut du Bouclier (dans le coin inférieur droit de l'écran); chaque collision l'endommage et, lorsqu'il disparaît, le vaisseau est détruit.

STATUT DU BOUCLIER

- Déplacez la souris vers la gauche ou la droite pour faire virer le vaisseau dans ces directions.
- Déplacez la souris vers l'avant pour faire baisser le nez du vaisseau.
- Déplacez la souris vers l'arrière pour relever le nez du vaisseau.
- Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour tirer avec les canons du vaisseau.

FONCTIONS DE VOL OPTIONNELLES

Si les séquences de combat sont un peu trop lentes à votre goût, il vous est possible de sélectionner les options suivantes:

• Appuyez sur la touche + pour augmenter la taille de l'écran d'affichage.
• Appuyez sur la touche - pour diminuer la taille de l'écran d'affichage.
• Appuyez sur la touche T pour alterner entre les fonctions moyen, arrêt (Off) et marche (On) des détails de la carte texturée (le cas échéant).

UN INSTANT S'IL VOUS PLAÎT!

S'il vous est nécessaire d'interrompre l'action...

• Appuyez sur la touche P pour passer au mode pause.
• Appuyez sur la touche P pour quitter le mode pause.
• Appuyez sur la touche Esc pour abandonner le jeu et retourner à l'écran titre.

CONTRÔLES SONORES

• Appuyez sur la touche M en cours de jeu pour activer ou désactiver la musique.
• Appuyez sur la touche S en cours de jeu pour activer ou désactiver les effets sonores.

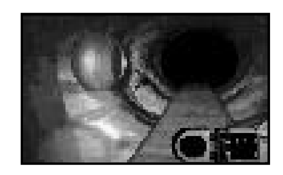
INTERRUPTION DES SÉQUENCES D'INTERLUDE

• Appuyez sur le bouton gauche de la souris durant une séquence d'interlude pour passer tout de suite à l'action.
• Appuyez sur le bouton droit de la souris durant une séquence d'interlude pour sauter la scène en cours et passer à la suivante.

C'EST TOUT?

Non. A vous de voir le reste. Trop vous en révéler ne ferait que vous gâcher le plaisir; il vous suffit de savoir que tout s'expliquera en cours de jeu.

• Pour entrer encore mieux dans l'atmosphère du jeu, éteignez la lumière et utilisez les écouteurs plutôt que les haut-parleurs.
• Cherchez les boîtes de rangement comme celle ci-dessous; certaines d'entre elles contiennent des articles utiles. Pour ouvrir une boîte de rangement, placez-vous devant elle, puis sélectionnez-la avec le réticule standard. Pour récupérer l'objet se trouvant à l'intérieur, sélectionnez-le avec le réticule standard.



PROBLÈMES

Au cas, très improbable, où *Creature Shock* refuserait de fonctionner, contactez notre Service Clients à l'adresse suivante: VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT SARL., 233 RUE DE LA CROIX, NIVERT, 75015 PARIS, FRANCE. Hotline No: 53 68 10 00, du lundi au vendredi. Nous vous demanderons autant de renseignements que possible sur la configuration de votre équipement. Et si vous nous écrivez, n'oubliez pas de nous donner votre nom et votre adresse!

COMBIEN DE MÉMOIRE ÉTENDUE MON SYSTÈME POSSÈDE-T-IL?

Pour connaître la quantité de mémoire étendue disponible, il vous faut étudier le fichier CONFIG.SYS sur votre disque dur. À partir du prompt du DOS, tapez **EDIT C:\CONFIG.SYS;** le fichier CONFIG.SYS devrait apparaître à l'écran. Recherchez une ligne qui devrait ressembler à ceci:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE suivi de **NOEMS ou RAM ou 3072** (ou une valeur supérieure).
Vous l'avez trouvée? Bon. Si vous n'avez pas de ligne de ce type, c'est bon aussi. Ce qui n'est pas bon, c'est une ligne de ce genre:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 2048 (ou une autre valeur inférieure à 3072).
Modifiez simplement ce nombre pour lui donner une valeur supérieure à 3072. Sélectionnez "Fichier", puis "Enregistrer sous" pour sauvegarder votre nouveau fichier CONFIG.SYS sur le disque dur. Sélectionnez "Fichier", puis "Sortie" pour revenir au prompt du DOS. Réinitialisez votre ordinateur. Vous devriez maintenant pouvoir faire tourner *Creature Shock*.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

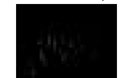
A lire avant de jouer à CREATURE SHOCK

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

• Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. • Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. • Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. • Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. • En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. PRÄSENTIERT



VOR BEGINN DES SPIELS

Um *Creature Shock* spielen zu können, müssen zunächst einige Dateien auf die Festplatte installiert werden. (Dabei ist zu beachten, daß der erforderliche Speicherplatz vom zur Verfügung stehenden Speicherplatz abhängt; je mehr Speicherplatz vorhanden ist, desto gleichmäßiger läuft das Spiel.) *Creature Shock* benötigt entweder keinen EMS-Speicher oder mindestens 3 MB EMS-Speicher(vgl. “Wieviel EMS steht mir zur Verfügung?” auf Seite 17.)

Das Spiel *Creature Shock* wird auf zwei CDs geliefert. Legen Sie nun Diskette Eins in das CD-ROM-Laufwerk ein.

INSTALLATION VON CREATURE SHOCK

Wenn das DOS-Systemzeichen erscheint **(C:/>)**, geben Sie zuerst den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks ein (meist **D**, einige Laufwerke tragen die Bezeichnung **E**), dann einen Doppelpunkt (:). Nun drücken Sie die **Enter**-Taste. Ist das CD-ROM-Laufwerk gewählt, geben Sie **INSTALL** ein und drücken erneut die **Enter**-Taste. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm, um *Creature Shock* auf der Festplatte zu installieren. Ist der Installationsvorgang abgeschlossen, geben Sie **SHOCK** ein, um das Spiel zu starten.

DENKEN SIE DARAN: Sie sollten die *Creature Shock*-CD nur dann aus dem Laufwerk entfernen, wenn Sie dazu aufgefordert werden oder wenn Sie das Spiel beenden wollen.

ANMERKUNG: Die Lautstärkeregler für Sound und Musik (Zugang erfolgt über den Schirm *Options*) sind so eingestellt, daß sie nur mit Sound Blaster-Karten (oder zu 100% damit kompatiblen Karten) arbeiten.

IRGEND ETWAS IST DA DRAUSSEN ....

Wir befinden uns im Jahre 2123, und die Überbevölkerung auf der Erde hat derart zugenommen, daß die Menschen sich dazu gezwungen sahen, die Möglichkeiten der Kolonisierung anderer Planeten zu erforschen. Zu diesem Zwecke wurden die Raumschiffe der Kundschafter-Klasse Tribal gebaut und mit individuellen Missionen ins All ausgeschickt, um eine neue Heimat für die Menschen zu suchen. Die Myrmidon reiste zum Mars, die Aztec zur Venus und die Amazon zu den Monden des Jupiter und des Saturns.

Vier Jahre später, kurz vor Vollendung ihrer Mission, verlor man den Kontakt zur Amazon; nur schwache Notsignale waren noch zu hören.

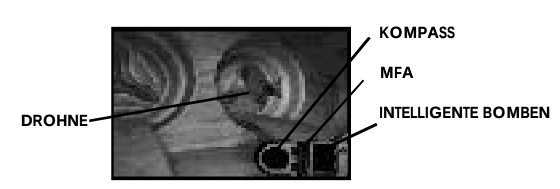
Nun ist es an Ihnen, sich in einem der neuen Lynx-FTL-Späherschiffe aufzumachen, um herauszufinden, was dem mächtigsten Schiff der Erkundungsflotte und seiner Besatzung widerfahren ist.

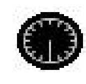
AUF GEHT’S...

Wir wissen nicht, was dort draußen im All auf Sie wartet, aber es ist sicher nichts Angenehmes. Gehen Sie keine Risiken ein, schießen Sie auf alles, was sich bewegt. Außerdem sollten Sie sich gut mit dem HUD-System Ihres Anzugs vertraut machen.

DAS HEAD-UP-DISPLAY-SYSTEM IHRES ANZUGS

Zum HUD-System Ihres Anzugs gehören ein Kompaß und eine Multifunktionsanzeige. Es bietet Ihnen darüber hinaus eine Bildschirmdrohne mit drei Betriebsmodi.





Die **Kompaßnadel** zeigt immer nach Norden. Beachten Sie, daß ein starkes Signal, das von einem Alien ausgeht, aufgefangen wurde. Dies wird mit Sicherheit die Kompaßanzeige beeinflussen. Kein Grund zur Beunruhigung. Falls nötig, können Sie ja eine Karte erstellen.

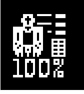
Auf der **Multifunktionsanzeige** können Sie Berichte über den Energiestand Ihrer Umgebung und der Waffen abrufen. Alle Angaben erfolgen als Prozentzahlen.



ENERGIE DES ALIENS



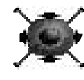
WAFFEN- UND SCHILDENERGIE



ENERGIE DES SPIELERS

Beachten Sie, daß die Angaben für den Energiestand des Aliens auch als eine Entfernungsanzeige gelten: je höher die Prozentzahl, desto größter ist die Wahrscheinlichkeit, daß sich ein Alien in Ihrer Nähe aufhält. Die Multifunktionsanzeige kann auch als Uhr gebraucht werden.

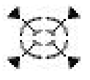
Die Drohne kann mit Hilfe der Maus auf dem Bildschirm hin und her bewegt werden. Die folgenden Modi können eingesetzt werden:
Im **Richtungsmodus** erscheint ein Zeiger mit Pfeilen, der die zur Verfügung stehenden Richtungen, einen Eingang, der geöffnet, oder einen Gegenstand, der aufgenommen werden kann, anzeigt.



DIRECTIONAL MODE ACTIVE-RICHTUNGSMODUS AKTIV

Der **Zielmodus** bestimmt die Schußrichtung der Waffen. Das Fadenkreuz erscheint automatisch, wenn

die Sensoren die Anwesenheit eines Gegners anzeigen, und verändert sich, wenn es über eine Schwachstelle des Gegners bewegt wird. Beachten Sie, daß es normalerweise nicht möglich ist, den Richtungsmodus während eines Kampfes einzusetzen. Doch werden sich Situationen nicht vermeiden lassen, in denen eine Bewegung erwünscht ist. Ziehen Sie in diesem Falle das Fadenkreuz auf den Rand des Bildschirms, um auf diese Weise Zugang zum Richtungsmodus zu erhalten.

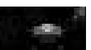


TARGETING CROSS HAIR-FADENKREUZ



CREATURE WEAK SPOT INDICATOR-SCHWACHSTELLE DES ALIENS

Der **Schildmodus** zeigt an, daß das Schutzfeld Ihres Anzugs aktiv ist.



SHIELD ACTIVE-SCHILD AKTIV

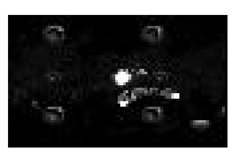
- Drücken Sie den linken Mausknopf, um ein Ziel zu wählen (das durch das HUD-Fadenkreuz angezeigt ist), einen Eingang zu öffnen, wenn der Standardmodus aktiv ist, oder wenn der Zielmodus aktiv ist, die Laserpistole abzufeuern.
- Drücken Sie den rechten Mausknopf, um den Schild zu aktivieren.

Ein Energiepack im Griff Ihrer Waffe liefert die Energie für die Schüsse und den Schild. Denken Sie daran: Energie ist kostbar; geben Sie daher der Waffe und dem Schild so oft wie möglich die Gelegenheit, sich wieder aufzuladen (d.h. benutzen Sie sie nicht andauernd). Verwenden Sie den Schild nur, wenn Sie direkt angegriffen werden. Und vergeuden Sie keine Schüsse, bis Sie die Schwachstelle des Gegners gefunden haben.

Intelligente Bomben fügen den Aliens großen Schaden zu - aber nur, wenn ihre Schwachstellen sichtbar sind. Ihnen stehen drei intelligente Bomben für jede Mission zur Verfügung, setzen Sie sie daher mit Verstand ein.
- Drücken Sie die **Leertaste**, um eine intelligente Bombe zu aktivieren.

STEUERUNG DES RAUMSCHIFFES

Es wird sicher Gelegenheiten geben, wenn Sie die Steuerung des Schiffes übernehmen müssen. Der Bordcomputer hält die Geschwindigkeit und die generelle Richtung; Sie müssen alles, was sich Ihnen in den Weg stellt, entweder umgehen oder zerstören. Behalten Sie den Zustand des Schildes im Auge (die Anzeige befindet sich in der unteren rechten Ecke des Bildschirms); die Energie nimmt mit jeder Kollision ab, und wenn keine Energie mehr vorhanden ist, wird das Schiff zerstört.



SCHILDSTATUS

- Bewegen Sie die Maus nach links oder rechts, um das Schiff in die entsprechende Querneigung zu bringen.
- Bewegen Sie die Maus nach vorne, um den Bug des Schiffes zu senken.
- Bewegen Sie die Maus nach hinten, um den Bug hochzubringen.
- Drücken Sie den linken Mausknopf, um die Schiffsgeschütze abzufeuern.

OPTIONALE FLUGFUNKTIONEN

Wenn die Flugsequenzen ein wenig zu langsam sind, können Sie auch die folgenden Funktionen zu Hilfe nehmen:

- Drücken Sie die Plustaste, um den Bildschirm zu vergrößern.
- Drücken Sie die Minustaste, um den Bildschirm zu verkleinern.
- Drücken Sie die T-Taste, um die Detailwiedergabe der Karte, wo es möglich ist, auf Mittel, Ein oder Aus zu schalten (Medium/Off/On).

STOP! ANHALTEN!

Falls das Spiel angehalten werden muß:

- Drücken Sie die Pausentaste **P**.
- Drücken Sie die P-Taste erneut, um das Spiel fortzusetzen.
- Drücken Sie die ESC-Taste, um das Spiel abzubrechen und zum Titelbildschirm zurückzukehren.

SOUND-STEUERUNG

- Drücken Sie während des Spiels die M-Taste, um die Musik ein- oder auszuschalten.
- Drücken Sie während des Spiels die S-Taste, um die Soundeffekte ein- oder auszuschalten.

ÜBERSPRINGEN DER PAUSENSEQUENZEN

- Drücken Sie während einer Pausensequenz den linken Mausknopf, um zum nächsten Spielabschnitt zu springen.
- Drücken Sie während einer Pausensequenz den rechten Mausknopf, um die laufende Szene zu überspringen und zur nächsten weiterzugehen.

IST DAS ALLES?

Nein, der Rest hängt von Ihnen ab. Wenn wir zu viel verraten, verderben wir Ihnen nur den Spaß am Spiel; wir möchten lediglich noch sagen, daß sich im Laufe des Spiels alles Weitere von selbst ergibt.

- Um die richtige Stimmung zu erzeugen, können Sie das Licht dimmen und Kopfhörer anstelle von Lautsprechern verwenden.

Halten Sie nach Lagereinheiten wie der unten abgebildeten Ausschau; einige enthalten nützliche Gegenstände. Um eine dieser Lagereinheiten öffnen zu können, wählen Sie sie mit dem Standardfadenkreuz an. Um den darin enthaltenen Gegenstand aufzunehmen, wählen Sie ihn mit Standardfadenkreuz.



FALLS ES SCHWIERIGKEITEN GIBT

Sollte *Creature Shock* tatsächlich nicht laufen wollen,

schreiben Sie bitte an unseren Kundendienst (Customer Services Department) bei Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GMBH, BORSELSTRASSE 16/B 22765, HAMBURG, an. Wir benötigen so viele Angaben wie möglich über die Konfiguration Ihres Systems. Und wenn Sie uns schreiben, vergessen Sie bitte nicht Ihren Namen und Ihre Adresse!

WIEVIEL EMS STEHT MIR ZUR VERFÜGUNG?

Um herauszufinden, wieviel freier EMS-Speicherplatz vorhanden ist, müssen Sie die Datei CONFIG.SYS auf Ihrer Festplatte anschauen. Geben Sie nach dem DOS-Systemzeichen EDIT C:\CONFIG.SYS ein, und die CONFIG.SYS-Datei sollte nun auf dem Bildschirm erscheinen. Suchen Sie eine Zeile, die ungefähr so aussieht:

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE, gefolgt von **NOEMS** oder **RAM** oder **3072** (oder einem höheren Wert).

Gefunden? Gut. Sollte keine derartige Zeile vorhanden sein, ist das nicht schlimm. Weniger gut ist dagegen eine Zeile, die ungefähr so aussieht:

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 2048 (oder eine Zahl, die niedriger als 3072 ist).

Ändern Sie die Zahl einfach auf einen Wert von 3072 oder höher. Wählen Sie nun **File** (Datei) und dann **Save** (Speichern), um die geänderte CONFIG.SYS-Datei auf der Festplatte zu sichern. Wählen Sie anschließend **File** (Beenderi), dann **Exit**, um zum DOS-Systemzeichen zurückzukehren. Booten Sie Ihr Gerät neu. Nun sollte *Creature Shock* ohne Schwierigkeiten laufen.



VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. PRESENTS



COMIENZO

Para jugar a *Creature Shock* hay que instalar primero ciertos ficheros en el disco duro (el espacio empleado dependerá del que haya; pero cuanto más espacio del disco duro se use, más suave será la conducción, por decirlo así.) *Creature Shock* necesita un mínimo de 3 Mb de memoria EMS, pero también puede funcionar sin memoria EMS; consulta el ***apartado ¿CUÁNTA MEMORIA EMS TENGO?***, en la página 22.

Creature Shock. viene en dos discos compactos. Mete el disco uno en la unidad de CD-ROM.

CÓMO INSTALAR CREATURE SHOCK

Cuando aparezca la señal **(C:/>)**, teclea la letra correspondiente a la unidad de disco CD-ROM (en la mayoría de los casos es **D**, pero en algunos es **E**), seguida de dos puntos (:), y luego pulsa la tecla **Enter**. Teclea **INSTALL** con la unidad de disco CD-ROM seleccionada y luego pulsa la tecla Enter. Sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla, para instalar *Creature Shock* en el disco duro. Cuando hayas acabado la instalación, introduce **SHOCK** para que el juego comience a funcionar.

¡RECUERDA! Quita el disco de *Creature Shock* únicamente cuando aparezca la señal mandándote cambiar de disco, o cuando quieras dejar de jugar.

NOTA: los controles para regular el volumen de la música y del sonido (a los que se puede acceder desde la pantalla de opciones) están configurados para funcionar exclusivamente con tarjetas de sonido Sound Blaster y las que sean compatibles 100% con éstas.

AHÍ FUERA HAY ALGO

Estamos en el año 2123 y la superpoblación de la Tierra ha obligado a la raza humana a investigar las posibilidades de colonizar otros planetas. Con este fin fueron construidas las naves de exploración de la clase Tribal, y luego salieron en su misión de encontrar un nuevo hogar para la raza humana. La Myrmidon se dirigió a Marte; la Aztec, a Venus; y la Amazon, a los satélites de Júpiter y Saturno.

Cuatro años más tarde, cuando la Amazon estaba llegando a su destino, se perdió el contacto y sólo quedó una señal de emergencia casi imperceptible.

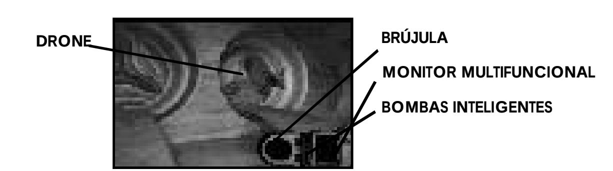
Equipado con una de las nuevas naves de exploración Lynx FTL, debes averiguar qué suerte han corrido la nave más poderosa de la flota de investigación estelar y su tripulación.

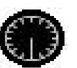
¡ALLÁ VAMOS!

No sabemos lo que hay ahí fuera; pero sea lo que sea, tiene mala pinta. No tientes a la suerte: dispárale a todo lo que se mueva. Puede que sea una buena idea desempolvar tu traje con sistema de visualización frontal.

EL TRAJE CON SISTEMA DE VISUALIZACIÓN FRONTAL (HUD)

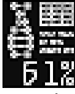
El sistema de visualización frontal (HUD) presenta una brújula, un monitor multifuncional y un “drone” (objeto volante teledirigido) con tres modalidades de control.





La BRÚJULA siempre señala al norte. Se ha registrado una señal de gran intensidad que emana de la forma de vida extraterrestre, lo que interferirá la lectura de la brújula. Pero no te preocupes. En caso de duda, haz un plano.

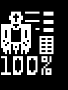
El MONITOR MULTIFUNCIONAL va pasando por los informes sobre el estado de energía de las armas y de tus alrededores. Los datos vienen en tantos por ciento.



ENERGÍA DE LA CRIATURA



ENERGÍA DEL ESCUDO Y DE LAS ARMAS



ENERGÍA DEL JUGADOR

La lectura de la energía de la criatura también depende de la distancia: cuanto mayor sea el porcentaje, más probabilidad habrá de que la criatura esté cerca de ti. El monitor multifuncional (MFD) también tiene otra misión: cuando es necesario, actúa como cronómetro.

EL DRONE Utiliza el ratón para mover el “drone” por la pantalla. Tienes las siguientes modalidades:

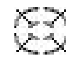
MODALIDAD DIRECCIONAL (Directional Mode): proporciona un señalador con flechas que indica las rutas que se abren ante ti, una entrada que se va a abrir o un objeto que va a ser recogido.

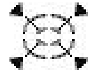


MODALIDAD DIRECCIONAL ACTIVADA

La modalidad para apuntar (Targeting Mode) sirve par determinar la dirección de tus disparos. El punto de mira aparecerá en el momento en que tus sensores indiquen la presencia de un enemigo, y cam-

biará cuando lo coloques sobre un punto débil del enemigo. Normalmente no es posible acceder a la modalidad direccional durante un combate. Sin embargo, habrá situaciones inevitables en las que conviene moverse; cuando sea así, coloca el punto de mira en el borde de la pantalla para poder acceder a la modalidad direccional.


PUNTO DE MIRA


INDICADOR DEL PUNTO DÉBIL DE LA CRIATURA

La modalidad de escudo (Shield Mode) indica que el campo protector de tu traje está activado.


ESCUDO ACTIVADO

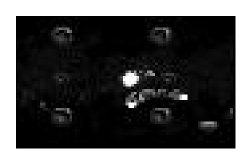
• Pulsa la tecla izquierda del ratón para seleccionar un destino (indicado por el punto de mira de la visualización frontal), para abrir una entrada cuando esté activada la modalidad estáudar o para disparar tu pistola láser cuando esté activada la modalidad para apuntar.
• Mantén pulsada la tecla derecha del ratón para activar el escudo.

En la empuñadura de tu arma hay un grupo energético que recarga el arma y el escudo. Recuerda: la energía es algo precioso, así que dales tiempo al arma y al escudo para se recarguen siempre que puedas (no los utilices de forma ininterrumpida). Emplea el escudo sólo si un enemigo te ataca, y no malgastes los disparos: resérvalos hasta que encuentres el punto débil del enemigo.

BOMBAS INTELIGENTES: causan graves daños a las criaturas, pero sólo cuando sus puntos débiles están a la vista. Tienes tres bombas inteligentes por misión, así que utilízalas con cabeza.
• Pulsa la barra espaciadora para activar una bomba inteligente.

CÓMO PILOTAR TU NAVE

Habrá veces que tendrás que pilotar tu nave. El ordenador de abordo mantendrá la velocidad de la nave y su rumbo, constantes; pero tú tendrás que evitar o destruir lo que se ponga en tu camino. No pierdas de vista el indicador de situación del escudo (en la esquina inferior derecha de la pantalla); con cada colisión, se vacía un poco, y cuando se queda a cero, la nave se destruye.


INDICADOR DE SITUACIÓN DEL ESCUDO

• Mueve el ratón hacia la izquierda o hacia la derecha para que la nave se incline en estas direcciones.
• Mueve el ratón hacia delante para bajar el morro de la nave.
• Mueve el ratón hacia atrás para subir el morro de la nave.
• Pulsa la tecla izquierda del ratón para disparar los cañones de la nave.

FUNCIONES OPCIONALES DE VUELO

Si las secuencias de vuelo resultan demasiado lentas para tu gusto, saca provecho de estas funciones:
• Pulsa la tecla + para aumentar el tamaño de la imagen que aparece en pantalla.
• Pulsa la tecla - para disminuir el tamaño de la imagen que aparece en pantalla.
• Pulsa la tecla T para ajustar el nivel de detalle conseguido con la técnica del mapeado de texturas (cuando proceda) en Medium (medio), On (activado) y Off (desactivado).

¡UN MOMENTO!

Si surge la necesidad de detener la acción...
• Pulsa la tecla P para detener la acción.
• Pulsa la tecla P cuando la acción esté detenida, para reanudar el juego.
• Pulsa la tecla Esc para abandonar el juego y volver a la pantalla del título.

LOS CONTROLES DEL SONIDO

• Pulsa la tecla M durante el desarrollo del juego para encender y apagar la música.
• Pulsa la tecla S durante el desarrollo del juego para activar y desactivar los efectos de sonido.

CÓMO SALTARSE LAS SECUENCIAS INTERMEDIAS

• Pulsa la tecla izquierda del ratón durante una secuencia intermedia para saltártela y pasar directamente a la acción.
• Pulsa la tecla derecha del ratón durante una secuencia intermedia para saltártela y pasar a la siguiente.

¿ESO ES TODO?

No, pero el resto lo tendrás que descubrir por ti mismo. Revelar demasiado aguaría la diversión, baste decir que las cosas se irán aclarando a medida que avance el juego.
• Para conseguir más ambiente, apaga las luces y ponte los auriculares en vez de usar los altavoces.
• Busca unidades de almacenamiento como la que aparece abajo, algunas contienen artículos útiles. Para abrir una unidad de almacenamiento, colócate frente a ella y selecciónala con el punto de mira estándar. Para coger el objeto que hay en su interior, selecciónalo con el punto de mira estándar.



RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

En el caso poco probable de que *Creature Shock* no funcione, ponte en contacto con nuestro servicio de atención al cliente, en la siguiente dirección: Customer Services Department, Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH; Nos hará falta saber todo lo posible sobre la configuración de tu equipo. Si nos escribes, ¡no olvides poner tu nombre y dirección en la carta!

¿CUÁNTA MEMORIA EMS TENGO?

Para averiguar de cuánta memoria EMS libre dispones, tienes que mirar en el archivo de configuración CONFIG.SYS que hay en tu disco duro. A continuación del símbolo del sistema DOS, introduce **EDIT C:\CONFIG.SYS**; el archivo CONFIG.SYS aparecerá en pantalla. Busca una línea en la que ponga esto:

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE seguido de **NOEMS**, **RAM** o **3072** (o una cifra mayor).

¿La has encontrado? ¿Sí? ¡Estupendo! Si no está, tampoco pasa nada. Lo malo sería que hubiera una línea parecida a ésta:

DEVICE=C:\D\EMM386.EXE 2048 (o una cifra inferior a 3072)

Lo único que tienes que hacer en este caso es cambiar la cifra que aparezca por 3072 u otra cifra mayor. Selecciona **File** y luego **Save** para salvar en el disco duro el archivo CONFIG.SYS con el cambio que le has hecho. Selecciona **File** y luego **Exit** para volver al símbolo del sistema DOS. Vuelve a arrancar la máquina. Ahora no deberías tener problemas para que *Creature Shock* comience a funcionar.



VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. PRESENTA



AVVIO

Per giocare *Creature Shock* alcuni file dovranno prima essere installati sul disco fisso (ricorda che lo spazio richiesto dipende dallo spazio disponibile, ma ovviamente maggiore sarà lo spazio utilizzato sul disco fisso, più il gioco sarà fluido). *Creature Shock* non richiede memoria EMS o almeno 3 Mb di memoria EMS; vedi **DI QUANTA MEMORIA EMS DISPONGO?** a pagina 27.
In questa confezione ci sono due compact disk di *Creature Shock*. Inserisci il disco Uno di *Creature Shock* nell'unità CD-ROM.

INSTALLAZIONE DI CREATURE SHOCK

Al sollecito DOS (**C:/>**) digita la lettera corrispondente all'unità CD-ROM (la maggior parte sono **D**, altre sono **E**) seguita dai due punti (**:**), quindi premi il tasto **Invio**. Dopo aver selezionato l'unità CD-ROM, digita **INSTALL** e premi il tasto **Invio**. Segui le istruzioni che appariranno sullo schermo per installare *Creature Shock* sul disco fisso. Quando l'installazione sarà completata, invia **SHOCK** per eseguire *Creature Shock*.
RICORDA! Rimuovi il disco di *Creature Shock* dall'unità soltanto quando ti verrà chiesto di scambiare i dischetti o quando vorrai smettere di giocare.
IMPORTANTE: i comandi per la regolazione del volume della musica e del sonoro (a cui si può accedere dalla videata Opzioni) sono configurati solo per il funzionamento con schede sonore Sound Blaster e compatibili al 100%.

C'È QUALCOSA LAGGIÙ...

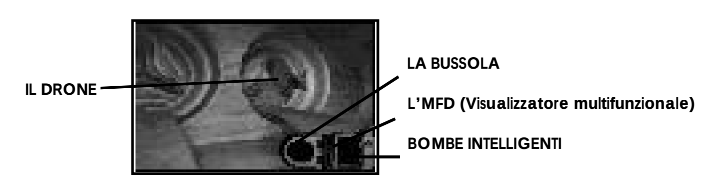
È l'anno 2123 e la pericolosa sovrappopolazione della terra ha spinto la razza umana ad andare alla ricerca di altri pianeti da colonizzare. A questo scopo vengono costruite le navicelle da ricognizione Tribal che partono in diverse missioni alla ricerca di una nuova dimora per l'umanità. La Myrmidon su Marte, l'Atzec su Venere e l'Amazon sulle lune di Giove e Saturno.
Quattro anni più tardi, quando l'Amazon è quasi alla fine del suo viaggio, si interrompono tutti i contatti a parte il debole segnale di un razzo di emergenza.
A bordo di una delle nuove navicelle da ricognizione Lynx FTL devi scoprire qual è stato il destino della più potente navicella della flotta d'esplorazione e il suo equipaggio.

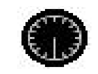
AI POSTI DI COMANDO...

Non sappiamo quello che cosa c'è laggiù, ma qualunque cosa sia è ostile. Sarà meglio imparare bene le funzioni del visualizzatore (HUD) della tua tuta.

IL VISUALIZZATORE DELLA TUA TUTA

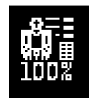
L'HUD contiene una bussola e un visualizzatore multifunzionale e fornisce un drone sullo schermo con tre modalità di operazioni.



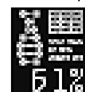


L'ago della **BUSSOLA** punta sempre verso "nord". Ricorda che è stato intercettato un forte segnale proveniente da forme di vita aliene. Indubbiamente questo interferirà con la lettura della bussola. Non allarmarti. Se hai dei dubbi, disegna una cartina.

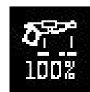
Il **VISUALIZZATORE MULTIFUNZIONALE** scorre tutti i necessari rapporti relativi all'energia dei dintorni e dell'arma. Tutti i dettagli sono indicati in percentuale.



ENERGIA CREATURA



ARMA E SCUDO DI ENERGIA



ENERGIA GIOCATORE

Ricorda che l'indicatore dell'energia della creatura serve anche come indicatore di prossimità: più alta sarà la percentuale, maggiore sarà la probabilità che ci sia una creatura nelle vicinanze. L'MDF ha anche un'altra funzione: quando necessario servirà come cronometro.

Il **DRONE** Utilizza il mouse per muovere il Drone sullo schermo. Sono disponibili le seguenti modalità:
La **Modalità direzionale** fornisce un puntatore con delle frecce che mostrano le rotte disponibili o indicano una porta che deve essere aperta o un oggetto da raccogliere.

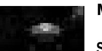
MODALITÀ DIREZIONALE ATTIVATA

MODALITÀ MIRINO viene utilizzata per determinare la direzione della mira della tua arma. Il mirino apparirà automaticamente quando i sensori intercetteranno una presenza nemica e cambierà quando sarà posizionato su un punto debole del nemico. Ricorda che di solito non è possibile accedere alla modalità direzionale durante il

combattimento. Tuttavia, ci saranno delle situazioni in cui ci sarà bisogno di muoversi, quindi muovi il mirino sul bordo della videata per accedere alla Modalità Direzionale.



MIRINO **INDICATORE PUNTO DEBOLE CREATURA**



Modalità scudo indica che lo scudo protettivo della tuta è attivo.

SCUDO ATTIVO

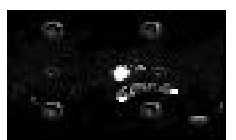
- Premi il pulsante sinistro del mouse per selezionare una destinazione (indicata dal mirino dell'HUD), per aprire una porta quando la Modalità Standard è attiva o sparare con la pistola laser quando sarà attiva la modalità Mirino.
- Premi e tieni premuto il pulsante destro del mouse per attivare lo scudo.

Nell'impugnatura dell'arma c'è una riserva di energia che alimenta le munizioni e lo scudo. Ricorda: l'energia è preziosa, quindi ricarica l'arma e lo scudo tutte le volte che puoi (per es. non utilizzarla ininterrottamente). Utilizza lo scudo soltanto se un nemico ti sta attaccando. Non sprecare munizioni finché non troverai il punto debole del nemico.

Le **BOMBE INTELLIGENTI** infliggono danni pesanti alle creature, ma solo se i loro punti deboli saranno visibili. In ogni missione avrai a disposizione tre bombe intelligenti, quindi non sprecarle.
- Per attivare una bomba intelligente premi la **barra spaziatrice**.

COME CONTROLLARE LA TUA NAVICELLA

Ci saranno dei momenti in cui dovrai pilotare la tua navicella. Il computer di bordo manterrà la velocità della navicella e la rotta verso una determinata destinazione; dovrai evitare o distruggere tutto quello che cercherà di intralciare il tuo cammino. Tieni d'occhio il Livello Scudo (nell'angolo in basso a destra della videata). Lo scudo si consumerà ad ogni collisione e quando sarà completamente esaurito, la navicella verrà distrutta.



LIVELLO SCUDO

- Muovi il mouse a sinistra o a destra per far virare la navicella in quelle direzioni.
- Muovi il mouse in avanti per abbassare il muso della navicella.
- Muovi il mouse indietro per alzare il muso della navicella.
- Premi il pulsante sinistro del mouse per far sparare i cannoni della navicella.

FUNZIONI FACOLTATIVE DI VOLO

Se le sequenze di volo sono troppo lente per i tuoi gusti, utilizza le seguenti funzioni:
• Premi il tasto + per aumentare le dimensioni dello schermo del visualizzatore.
• Premi il tasto - per diminuire le dimensioni dello schermo del visualizzatore.
• Premi il tasto T per regolare i dettagli della mappa (se applicabile) tra medi (medium), spenti (off) e accesi (on).

FERMI TUTTI!

Se vuoi fermare l'azione...
• Premi il tasto P per mettere in pausa l'azione.
• Per riprendere il gioco quando l'azione è ferma, premi P.
• Premi il tasto Esc per abbandonare il gioco e ritornare sulla Videata di testa.

COMANDI DEL SONORO

• Premi il tasto M nel corso del gioco per accendere (on) o spegnere (off) la musica.
• Premi il tasto S nel corso del gioco per accendere (on) o spegnere (off) gli effetti sonori.

SALTARE LE SEQUENZE INTERMEZZO

• Premi il tasto sinistro del mouse durante una sequenza intermezzo per saltare l'azione.
• Premi il tasto destro del mouse durante una sequenza intermezzo per saltare la scena in corso e vedere la scena successiva.

TUTTO QUI?

No, ma il resto dipende da te. Non vogliamo rischiare di rovinarti il divertimento fornendoti troppe informazioni. Basta che tu sappia che mentre giocherai le cose diventeranno sempre più chiare.
• Per una partita di grande atmosfera, spegni le luci e utilizza una cuffia al posto degli altoparlanti.
• Cerca le unità magazzino, come quella qui sotto; alcune contengono degli oggetti utili. Per aprire una unità magazzino, voltati nella direzione in cui si trova, quindi selezionala con il Mirino Standard. Per raccogliere un oggetto, selezionalo con il Mirino Standard.



INDIVIDUAZIONE E RISOLUZIONE GUASTI

Nel raro caso in cui *Creature Shock* non funzioni, contatta il nostro Servizio assistenza clienti presso la Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH. Dovrai fornirci il maggior numero possibile di informazioni sulla configurazione del tuo sistema. Se ci scriverai, non ti dimenticare di includere nome ed indirizzo!

DI QUANTA MEMORIA EMS DISPONGO?

Per scoprire la quantità di memoria EMS libera disponibile, devi guardare nel file CONFIG.SYS sul disco fisso. Al sollecito del DOS, invia **EDIT C:\CONFIG.SYS**; sullo schermo dovrebbe apparire CONFIG.SYS.
Cerca la riga con, più o meno, le seguenti parole:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE seguita da **NOEMS** o **RAM** o **3072** (o un valore superiore)
Sì? Bene. Se non troverai questa riga, va comunque bene. Quel che non va bene è una riga di questo tipo:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 2048 (o un numero inferiore a 3072)
Cambia il numero con un valore di 3072 o superiore. Seleziona **File**, quindi **Salva** per salvare il CONFIG.SYS modificato sul disco fisso. Seleziona **File**, quindi **Uscita** per ritornare al sollecito del DOS. Riavvia il computer. Adesso dovresti essere in grado di caricare *Creature Shock.*

